

**500cc GRAND PRIX**

Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disc) LOAD"GP",8,1  
 Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER  
 Amstrad (Disc) RUN"GP on side A  
 Atari ST Insert disc and RESET  
 PC A> GP

**KEYS AND CONTROLS**

ACTION	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Accerate	W F8	W P
Slow Down	Z F2	S [
LEFT	A F4	A L
RIGHT	S F6	D ]
Shift up one gear (4gears)	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
Shift down one gear	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
Lean to the left	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
Lean to the right	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

ACTION	PC	ATARI ST
PLAYER	1 2	Keyboard
Accelerate	E ↑	↑
Slow Down	X ↓	↓
LEFT	S ←	←
RIGHT	F →	→
Shift up one gear (4gears)	E+Ctrl ↑+Shift	↑+Return
Shift down one gear	X+Ctrl ↓+Shift	↓+Return
Lean to the left	S+Ctrl ←+Shift	←+Return
Lean to the right	F+Ctrl →+Shift	→+Return

One of two players can race on the split-screen image:  
 Bike #1 on the left side of the screen Bike #2 on the right side of the screen.  
 Six bikes run in each race in the IBM PC and Atari ST versions of Grand Prix 500. The Commodore 64 version runs four bikes in each race. Your computer controls the bikes that are not under player control. A player may control his bike with either the joystick or the keyboard or a combination of the two for a two player game. For information on the joystick/keyboard combinations that are possible for you particular computer system.

There are three play options:

Run individual races ( five laps )

Practice individual races (one lap) and then run them (five laps)

Run all 12 Grand Prix races in the International World Championship. You must complete all 12 Grand Prix races if you decide to compete for the World Championship. During your quest for the Championship, you can stop, save a game on a data disk, and restart the next race after each Grand Prix race is completed. A race ends after all bikes arrive at the finish line.

**SUPERBIKE CONTROLS:**

**IBM** In the two player mode, one player may use a joystick and the other the keyboard, or both may use the keyboard.

Go back to the selection menu: Ctrl-M Pause the game: Esc

**COMMODORE** In the two player mode, both players may use a joystick or both may use the keyboard or one may use the joystick and the other the keyboard.

Go back to the selection menu: Ctrl-M Pause the game: Ctrl-P

**ATARI ST** In the two player mode, both players may use a joystick or one player the joystick and the other the keyboard.

Go back to the selection menu: Ctrl-M Pause the game: Esc

**500cc GRAND PRIX**

Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disc) LOAD"GP",8,1  
 Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER  
 Amstrad (Disc) RUN"GP on side A - DISQ 1  
 ATARI ST ETEIGNEZ VOTRE ORDINATEUR  
 INSÉREZ LA DISQUETTE ALLUMEZ  
 VOTRE ORDINATEUR

PC A> GP

**TOUCHES ET COMMANDES**

ACTION	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Accélérer	W F8	W P
Ralentir	Z F2	S [
Gauche	A F4	A L
Droite	S F6	D ]
Passer la vitesse (4) supérieure	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
Passer la vitesse inférieure	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
Virage à gauche rapide	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
Virage à droite rapide	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

**VORGANG**

ACTION	PC	ATARI ST
PLAYER	1 2	CLAVIER
Beschleunigen	E ↑	↑
Langsamer	X ↓	↓
Linkskurve	S ←	←
Rechtskurve	F →	→
1 Gang hoch (4 Gang)	E+Ctrl ↑+Shift	↑+Return
1 Gang herunter	X+Ctrl ↓+Shift	↓+Return
n. links lenhen	S+Ctrl ←+Shift	←+Return
n. rechts lenhen	F+Ctrl →+Shift	→+Return
Überblick		

Auf dem geteilten Bildschirm können ein oder zwei Spieler am Rennen teilnehmen: Motorrad Nr. 1 auf der linken Bildschirmsseite, Motorrad Nr. 2 auf der rechten Bildschirmsseite.

In der IBM PC- und Atari-ST-Version von Superbike Challenge nehmen 6 insgesamt Maschinen am Rennen teil, und in der Version für den Commodore 64 14 Maschinen. Die vom Spieler gesteuerten Motorräder werden vom Computer übernommen. Die Maschinen des Spielers werden entweder mit Joystick oder mit dem Keyboard oder, bei zwei Spielern, mit einer Kombination aus beiden gesteuert. Informationen über die möglichen Joystick/Keyboard-Kombinationen für Computerusers erhalten Sie in dem in Ihre Programm-Dokumentationen Abschnitt der vorliegenden Anleitung.

Es stehen drei Spielmöglichkeiten zur Wahl:

einzelne Rennen fahren (5 Runden)  
 einzelne Rennen mit 1 Übungsrunde und 5 Wertungsrunden fahren, alle 12 Grand-Prix-Rennen der Weltmeisterschaft fahren.

Wenn Sie zur Weltmeisterschaft antreten, müssen Sie alle 12 Grand-Prix-Rennen absolvieren. Dabei können Sie anhalten, das Spiel auf eine Diskette speichern und nach jedem absolvierten Grand-Prix-Rennen das nächste Rennen starten. Ein Rennen endet, wenn alle Teilnehmer die Ziellinie überfahren haben.

**IBM PC SUPERBIKE-STEUERUNG:**

Im 2-Spieler-Modus kann ein Spieler einen Joystick und der andere die Tastatur verwenden, oder beide spielen auf der Tastatur.

Zurück zum Auswahlmenü: Ctrl-M Spieldaten: ESC

**Commodore 64/128 SUPERBIKE-STEUERUNG:**

Im 2-Spieler-Modus können beide Spieler einen Joystick oder beide die Tastatur oder ein Spieler einen Joystick und der andere die Tastatur verwenden.

Zurück zum Auswahlmenü: Ctrl-M

Spieldaten: Ctrl-P

**Atari ST SUPERBIKE-STEUERUNG:**

Im 2-Spieler-Modus können beide Spieler einen Joystick oder ein Spieler einen Joystick und der andere die Tastatur verwenden.

Zurück zum Auswahlmenü: Ctrl-M

Spieldaten: ESC

**500cc GRAND PRIX**

Amstrad (Kass) CONTROL & ENTER  
 Amstrad (Disk) RUN"GP AUF SEITE A - NUR DISK1  
 Commodore 64 (Kass) SHIFT & RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disk) LOAD "GP",8,1  
 ATARI ST WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !  
 PC STEUERUNG  
 A> GP

**VORGANG**

ACTION	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Beschleunigen	W F8	W P
Langsamer	Z F2	S [
Linkskurve	A F4	A L
Rechtskurve	S F6	D ]
1 Gang hoch (4 Gang)	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
1 Gang herunter	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
n. links lenhen	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
n. rechts lenhen	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

**ATARI ST**

TASTI E COMANDI  
 AZIONE

AZIONE	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Accelerare	W F8	W P
Rallentare	Z F2	S [
Gira a sinistra	A F4	A L
Gira a destra	S F6	D ]
Aumenta di una marcia (4 marce)	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
Scala una marcia	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
Pende verso sinistra	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
Pende verso destra	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

**PC**

TECLAS Y MANDOS  
 ACCION

ACCION	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Acelerar	W F8	W P
Ralentizar	Z F2	S [
Girar izquierda	A F4	A L
Girar derecha	S F6	D ]
Avanzar una marcha (4 marchas)	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
Rebajar una marcha	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
Inclinarse Izquierda	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
Inclinarse Derecha	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

**ATARI ST**

TASTIERA  
 AZIONE

AZIONE	PC	ATARI ST
PLAYER	1 2	1 2
Accelerare	E ↑	↑
Ralentizar	X ↓	↓
Girar Izquierda	S ←	←
Girar Derecha	F →	→
Avanzar una marcha (4 marchas)	E+Ctrl ↑+Shift	↑+Return
Rebajar una marcha	X+Ctrl ↓+Shift	↓+Return
Inclinarse Izquierda	S+Ctrl ←+Shift	←+Return
Inclinarse Derecha	F+Ctrl →+Shift	→+Return

**PANORAMA GENERAL**

Pueden competir uno o dos jugadores en una pantalla partida.

• La moto n° 1 a la izquierda de la pantalla

• La moto n° 2 a la derecha de la pantalla

En las versiones IBM PC/ATARI ST el Desafío de las Supermotos, compiten seis motos en cada carrera. En la versión Commodore 64 cuatro motos por carrera. Tu ordenador controla las motos que no controlas tú ni tu compañero de juego.

Un jugador puede controlar la propia motocicleta con el joystick o la tastiera, oppure mediante combinación de joystick/tastiera en los tres primeros niveles.

Un segundo jugador puede controlar la otra motocicleta con el joystick o la tastiera, oppure mediante combinación de joystick/tastiera en los tres últimos niveles.

Al final de la carrera se premia el primero que más puntos ha obtenido.

Si decides participar en el Campeonato Mundial debes participar en los 12 Grandes Premios. Durante la lucha por el título puedes detener el juego, grabarlo en un disco de datos, y reanudar la siguiente carrera después de finalizar cada Gran Premio. Las carreras terminan cuando todas las motos llegan a la meta.

**IBM PC LOS CONTROLES DE LA SUPERMOTO**

En modo a dos jugadores, uno utiliza el joystick y otro el teclado, o bien los dos el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Esc

**COMMODORE 64/128 CONTROLES DE LA SUPERMOTO**

En el modo de dos jugadores ambos pueden utilizar un joystick o el teclado, o bien uno el joystick y el otro el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Ctrl-P

**ATARI ST CONTROLES DE LA SUPERMOTO**

En el modo de dos jugadores, ambos pueden utilizar un joystick, o bien uno el joystick y el otro el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Esc

**500cc GRAND PRIX**

Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP & SHIFT  
 Commodore 64 (Disco) LOAD "GP",8,1  
 Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER  
 Amstrad (Disco) RUN"GP SUL LATO A-  
 ATARI ST INSERIRE IL DISCHETTO E  
 PC RISETTARE IL COMPUTER  
 A> GP

**ATARI ST**

TECLAS Y MANDOS

ACCION	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Acelerar	W F8	W P
Ralentizar	Z F2	S [
Girar Izquierda	A F4	A L
Girar Derecha	S F6	D ]
Avanzar una marcha (4 marchas)	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
Rebajar una marcha	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
Inclinarse Izquierda	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
Inclinarse Derecha	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

**ATARI ST**

Teclado

ACCION	PC	ATARI ST
PLAYER	1 2	1 2
Acelerar	E ↑	↑
Ralentizar	X ↓	↓
Girar Izquierda	S ←	←
Girar Derecha	F →	→
Avanzar una marcha (4 marchas)	E+Ctrl ↑+Shift	↑+Return
Rebajar una marcha	X+Ctrl ↓+Shift	↓+Return
Inclinarse Izquierda	S+Ctrl ←+Shift	←+Return
Inclinarse Derecha	F+Ctrl →+Shift	→+Return

**PANORAMA GENERAL**

Pueden competir uno o dos jugadores en una pantalla partida.

• La moto n° 1 a la izquierda de la pantalla

• La moto n° 2 a la derecha de la pantalla

En las versiones IBM PC/ATARI ST el Desafío de las Supermotos, compiten seis motos en cada carrera. En la versión Commodore 64 cuatro motos por carrera. Tu ordenador controla las motos que no controlas tú ni tu compañero de juego.

Un jugador puede controlar la propia motocicleta con el joystick o la tastiera, oppure mediante combinación de joystick/tastiera en los tres primeros niveles.

Un segundo jugador puede controlar la otra motocicleta con el joystick o la tastiera, oppure mediante combinación de joystick/tastiera en los tres últimos niveles.

Al final de la carrera se premia el primero que más puntos ha obtenido.

Si decides participar en el Campeonato Mundial debes participar en los 12 Grandes Premios. Durante la lucha por el título puedes detener el juego, grabarlo en un disco de datos, y reanudar la siguiente carrera después de finalizar cada Gran Premio. Las carreras terminan cuando todas las motos llegan a la meta.

**IBM PC LOS CONTROLES DE LA SUPERMOTO**

En modo a dos jugadores, uno utiliza el joystick y otro el teclado, o bien los dos el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Esc

**COMMODORE 64/128 CONTROLES DE LA SUPERMOTO**

En el modo de dos jugadores ambos pueden utilizar un joystick o el teclado, o bien uno el joystick y el otro el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Ctrl-P

**ATARI ST CONTROLES DE LA SUPERMOTO**

En el modo de dos jugadores, ambos pueden utilizar un joystick, o bien uno el joystick y el otro el teclado.

Volver al menú de selección: Ctrl-M

Detener el juego: Esc

**500cc GRAND PRIX****INSTRUCCIONES DE CARGA**

Commodore 64 (cassette) MAYUSCULAS y RUN/STOP  
 Commodore 64 (disco) LOAD"GP",8,1  
 Amstrad (cassette) CONTROL & ENTER  
 Amstrad (disco) RUN"GP en la cara A  
 Atari ST Introduce el disco y REINICIALIZA  
 A> GP

**ATARI ST**

Teclado

ACCION	Amstrad	Commodore
PLAYER	1 2	1 2
Acelerar	W F8	W P
Ralentizar	Z F2	S [
Girar Izquierda	A F4	A L
Girar Derecha	S F6	D ]
Avanzar una marcha (4 marchas)	W+Ctrl F8+Shift	W+ C= +Shift
Rebajar una marcha	Z+Ctrl F2+Shift	S+ C= [+Shift
Inclinarse Izquierda	A+Ctrl F4+Shift	A+ C= L+Shift
Inclinarse Derecha	S+Ctrl F6+Shift	D+ C= ]+Shift

**ATARI ST**

Teclado

ACCION	PC	ATARI ST
PLAYER	1 2	1 2





<tbl\_r cells="3"